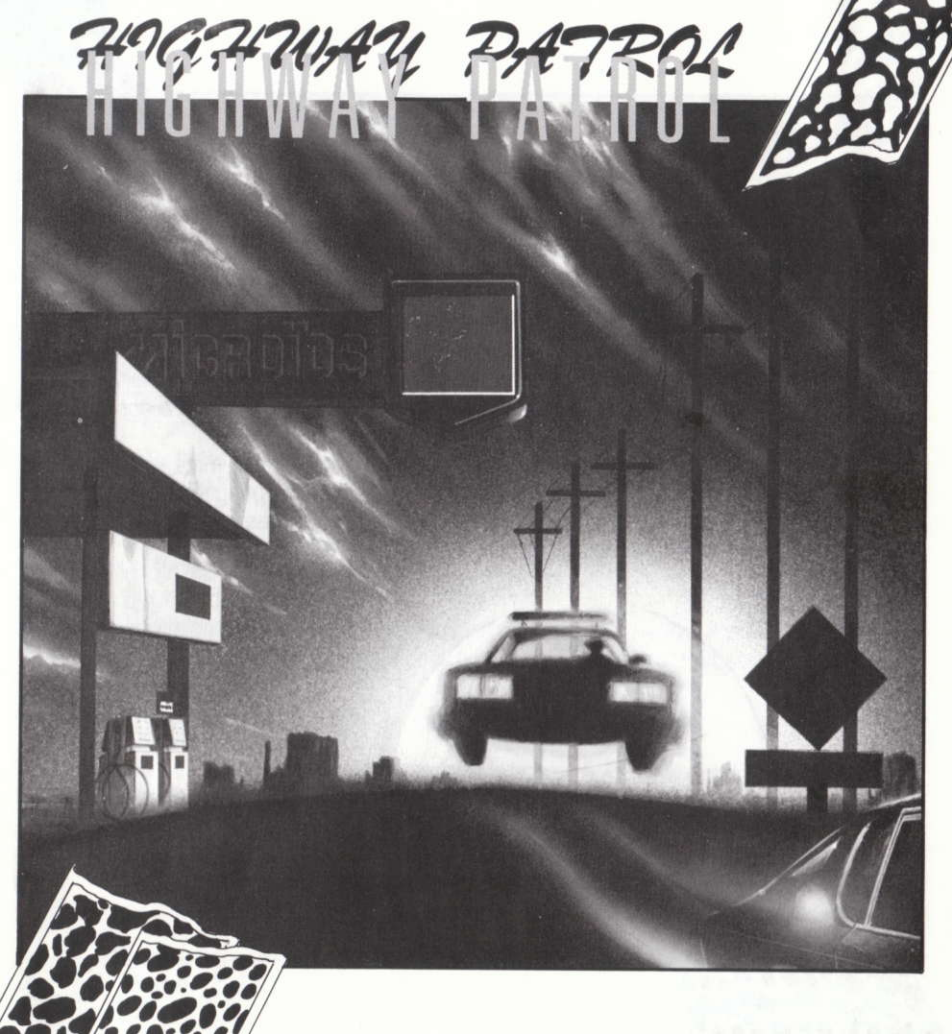


HIGHWAY PATROL






DEROULEMENT DE LA PARTIE

Rien à signaler, tout est calme. BEEP BEEP BEEP. Un appel du Q.G. "On nous signale une attaque à main armée dans une station-service de votre secteur. Intervention immédiate". Vous entrez dans votre véhicule de patrouille. Le radar donne la position et la couleur du véhicule des gangsters (Figure 1).

C'est votre première mission, il faut réussir le plus vite possible mais vous devez respecter le code de la police : ne tirez jamais le premier. Si les gangsters tirent, alors ripostez, attention ils tirent vite, zigzaguez derrière eux pour ne pas vous exposer, sinon vous devrez les arrêter en leur faisant une queue de poisson.
Bonne chance.





LANCEMENT DU PROGRAMME

AMSTRAD CPC.

CASSETTE Tapez RUN" puis appuyez sur PLAY.

DISQUETTE Insérez la disquette et tapez RUN"HP puis RETURN.

THOMSON MO6-T08-T09+.

CASSETTE Sélectionnez le BASIC 1.0 puis tapez RUN".

DISQUETTE Allumez votre ordinateur, insérez la disquette et, à partir de la page "MENU MO6, T08..., tapez :

- 2 sur MO6, T08 ou T09+
- 4 sur T09.

ATARI ST 520-1040-MEGA ST.

AMIGA 500-1000-2000.

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari ST, DFO: pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se "bootera" tout seul.

IBM PC ET COMPATIBLES.

DISQ. 3"1/2 OU 5"1/4.

Chargez votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez HP suivi de ENTER.





LE SCORE


Vous commencez la partie avec un quota de points. Votre but est de monter en grade, pour cela vous devez être bien noté.

Les bonus :

La prime de capture vous est accordée dès lors que vous arrêtez un gangster. Si vous les attrapez assez rapidement vous bénéficierez d'une prime supplémentaire.

Les malus :

Vous perdrez des points en cas d'accident et si vous tirez sur des touristes ou sur un gangster désarmé.



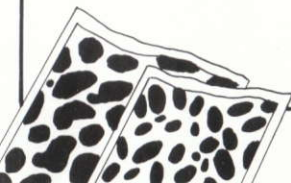


LA CARTE

Une carte routière est fournie avec le jeu, elle est quadrillée et chaque carré correspond à une coordonnée. Vous pourrez donc savoir à tout moment de la partie où se trouve la voiture des gangsters par rapport à votre propre position.

Les stations-services sont symbolisées par une pompe à essence.

Les lettres A, B et C correspondent aux trois positions de départ possibles de votre véhicule.

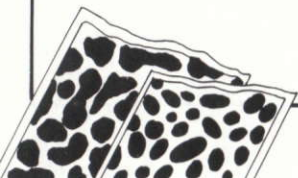




LES INSTRUMENTS DE BORD

Vous vous trouvez à l'intérieur de la voiture de patrouille à la place du conducteur. Au-dessus du rétroviseur central se trouve un voyant indiquant la couleur de la voiture des gangsters, ses coordonnées sont affichées en permanence à droite du voyant ; si vous appuyez sur la touche P, le radar indiquera vos propres coordonnées.

Le chiffre à droite de la flèche horizontale donne le numéro de la colonne du carré, le chiffre à droite de la flèche verticale donne le numéro de la ligne du carré. Le sens des flèches indique la direction du déplacement sur la carte.





RECAPITULATIF DES COMMANDES PRINCIPALES


Prêt à tirer	T
Position	P
Sirène	S
Abandon	R
Joystick vers le haut	Accélérer
Joystick vers le bas	Ralentir, freiner
Joystick à gauche	Tourner à gauche
Joystick à droite	Tourner à droite
<FIRE>	Tirer

PARTICULARITES, COMPLEMENTS

Sur AMSTRAD CPC et THOMSON, taper RUN*LISEZMOI (Version disquette uniquement)

Sur IBM PC et compatibles, tapez TYPE LISEZ.MOI (Ctrl+S pour contrôler le défilement)

Sur ATARI et AMIGA, pressez la touche HELP à l'issue de la séquence de présentation.





PLUS D'INFORMATIONS

Si vous désirez être informé régulièrement des nouveautés MICROIDS adressez un courrier à :

MICROIDS
Service Information
12, Place de l'Eglise
94400 VITRY SUR SEINE
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

Copyright MICROIDS 1989 Tous droits réservés.

